

Andrzej Pitrus

## ***Heavy Rain, Move Edition.*** **Narracja w deszczu v.1.1<sup>1</sup>**

Wraz z rozwojem technologii i pojawieniem się na rynku konsol do gier nowej generacji w grach zaczęto wykorzystywać coraz to nowsze rozwiązania sprawiające, że doświadczenie współczesnego gracza ma często niewiele wspólnego z tym, które było udziałem użytkowników *Ponga* czy *Pac-Mana*. Oczywiście istota gry pozostaje taka sama i nadal aktualne są ustalenia klasyków ludologii – Johana Huizingi i Rogera Caillois, ale wydawane w ostatnich latach produkty każą czasem zapomnieć o tradycyjnych podziałach i antagonizmach między zwolennikami opcji narratologicznej i ludologicznej w badaniu gier wideo.

Z jednej strony wykorzystanie technologii Sztucznej Inteligencji pozwala rozbudowywać światy przedstawione gier, tak że rozgrywka może dziś trwać nawet kilkadziesiąt godzin<sup>2</sup> i charakteryzować się niemal całkowitą narracyjną otwartością, z drugiej – wraca się do idei interaktywnego kina, w którym zachowana zostaje linearność uzupełniona jedynie pewnymi elementami wariantowości. Co ciekawe – te dwie tendencje możliwe są dzięki wykorzystaniu tych samych technologii gwarantujących szybki dostęp do dużej ilości danych i możliwość ich skutecznego przetwarzania. Szczególne możliwości daje tu konsola PlayStation 3 firmy Sony, która w sensie technicznym jest ośmiordzeniowym<sup>3</sup> superkomputerem przeznaczonym do zadań szczególnie przydatnych w grach. Radzi sobie ona z renderowaną na żywo grafiką wy-

---

<sup>1</sup> Pierwsza wersja tego tekstu ukazała się po premierze *Heavy Rain* w wersji obsługiwanej za pomocą tradycyjnego kontrolera PS3 i nie obejmowała uwag dotyczących wykorzystania interfejsu ruchowego. Por. Andrzej Pitrus, *Narracja w deszczu. O „Heavy Rain”, przełomowej grze studia Quantic Dream*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 71–72, s. 281–290.

<sup>2</sup> Według pism branżowych w wydaną w 2009 roku grę *Dragon Age* można grać nawet ponad 80 godzin.

<sup>3</sup> W istocie aktywnie wykorzystuje się siedem, ale to i tak sprawia, że wygrywa ona z komputerami PC używanymi w domach. Porównać ją można jedynie z urządzeniami

świetlaną w jakości HD<sup>4</sup>, pozwalając tym samym na tworzenie realistycznych i wiarygodnych światów na pograniczu gry i filmu.

Otwarte gry typu *sandbox* nie zawładnęły światem interaktywnej rozrywki. Choć cieszą się dużą popularnością – gra *Grand Theft Auto IV* została sprzedana w ponad 15 milionach egzemplarzy, a wpływy wyniosły ponad 400 milionów dolarów w pierwszym tygodniu, przy budżecie przekraczającym 100 milionów – na rynek nadal trafiają propozycje linearne. Sama idea nie jest całkiem nowa. Pojawiła się ona już w połowie lat 90., kiedy na rynek wprowadzono kilka „interaktywnych filmów”, będących w istocie grami, w których w roli awatarów występowali żywi aktorzy. Rozgrywka polegała tak naprawdę na nieustannym „przemontowywaniu” materiału filmowego, który przybierał coraz to inny kształt w zależności od decyzji i sprawności gracza. Jedną z najpopularniejszych produkcji była wtedy *Phantasmagoria* studia Sierra On-Line udostępniona na siedmiu płytach CD. Takie – *stricte* filmowe – podejście stwarzało cały szereg ograniczeń. Rozgrywka sprowadzała się bowiem do oglądania sekwencji ujęć, których nie można było modyfikować poniżej poziomu pojedynczego kadru. Dlatego też bardziej satysfakcjonujące realizacje musiały poczekać na rozwój technologii, które pozwoliłyby zrealizować interaktywny film z pominięciem bezpośredniego udziału kamery<sup>5</sup> – wyłącznie na podstawie projektów 3D i silnika gry.

Prawdziwym przełomem na tym obszarze jest zapewne *Heavy Rain*, wyprodukowana przez studio Quantic Dream. Gra ta była najbardziej oczekiwaną premierą ostatnich lat i jest już jedną z najważniejszych i najbardziej przełomowych realizacji. Co więcej, dostępną w dwóch wersjach – sterowanej za pomocą klasycznego manipulatora PS3 lub nowego interfejsu ruchowego PS Move. Zwłaszcza ta druga, z uwagi na niekonwencjonalny sposób sterowania działaniami bohaterów, może stanowić spore wyzwanie dla badaczy gier i powód, by zrewidować wcześniejsze ustalenia, a także wewnętrzne podziały w obrębie *game studies*, rozwijających się dwutorowo: zgodnie z tradycjami narratologiczną i ludologiczną.

Dla badaczy reprezentujących pierwszą postawę gra wideo jest rodzajem „spacjalnej opowieści”. Zadaniem gracza jest tu wypełnianie pustych przestrzeni jego działaniami, co sprawia, że stają się one znaczące<sup>6</sup>. Dla przed-

---

profesjonalnymi, które z uwagi na wysoki koszt (powyżej 10 tysięcy złotych za zbliżoną konfigurację) nie są zwykle wykorzystywane przez graczy.

<sup>4</sup> Jest to obraz w rozdzielczości pionowej 720 i. Zaledwie w kilku realizacjach, np. *Katamari Forever*, uzyskano tzw. rozdzielczość Full HD – 1080 p.

<sup>5</sup> W istocie w grach często występują aktorzy, nie widać ich jednak na ekranie, gdzie zastępują ich awatary stworzone z tysięcy wielokątów (*polygonów*). Ich udział ogranicza się do realizacji scen w technice *motion capture*.

<sup>6</sup> Margaret Fuller, Henry Jenkins, *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue*, [w:] Steven G. Jones (red.), *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Sage, London 1995.

stawicieli drugiego punktu widzenia gry nie są narracjami w tradycyjnym rozumieniu, lecz symulacjami, a przyjemność obcowania z nimi wynika ze swoistej aktywności gracza. Pogląd taki znajdziemy między innymi w tekście Gonzalo Fraski<sup>7</sup>, „klasykiem” nowoczesnej ludologii jest zaś dziś Espen Aarseth – autor książki *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*<sup>8</sup>. Autor ten rozwinął wczesne koncepcje związane z nieliniowymi formami przekazu. Teoria hipertekstu, do której nawiązywał, była silnie związana z postmodernizmem. George P. Landow i Jay David Bolter stworzyli paralełę pomiędzy hipertekstem a postmodernistyczną teorią literatury, odwołując się często do Jacques’a Derridy i Rolanda Barthes’a. Aarseth sięgnął po język fizyki i matematyki, wprowadzając pojęcie dyskursu ergodycznego, czyli takiego, który może się realizować tylko przy wyraźnym wkładzie pracy czytelnika. Ergodyczny to coś więcej niż tylko nieliniowy:

Literatura ergodyczna wymaga nietrywialnego wysiłku i dopiero on pozwala czytelnikowi przechodzić przez tekst. Jeśli literatura ergodyczna ma stanowić jakąś sensowną ideę, musi także istnieć literatura nieergodyczna, w której podążanie za tekstem jest wysiłkiem trywialnym, nieobarczającym czytelnika żadną ekstraneomatyczną odpowiedzialnością, poza (na przykład) ruchem gałki ocznej i równomiernym lub przypadkowym przewracaniem stron<sup>9</sup>.

Gra *Heavy Rain* reklamowana była jako rozwinięcie wcześniejszej produkcji Quantic Dream zatytułowanej *Fahrenheit*. W istocie pewne podobieństwa są zauważalne, ale *Heavy Rain* jeszcze bardziej redukuje elementy typowe dla gry, zastępując je rodzajem „ergodycznego filmu”. We wcześniejszej realizacji twórcy zastosowali typowe dla gier rozwiązanie, polegające na czytelnym podziale na „poziomy”, które trzeba skutecznie przejść, nie tracąc „życia”, by móc kontynuować rozgrywkę. W *Heavy Rain* zdecydowali się porzucić tę zasadę.

Całość składa się z kilkunastu scen, w których gracz przejmuje kontrolę nad czterema bohaterami. Wszyscy związani są z postacią „zabójcy z origami”. Pierwsze sceny, stanowiące wprowadzenie w fabułę, a także tzw. tutorial (samouczek), ukazują codzienność Ethana Marsa – architekta, który – jak się wkrótce okazuje – przeżyje osobistą tragedię: w wypadku straci syna, rozpadnie się jego związek, a drugi syn zostanie porwany przez mordercę. Ethan stanie się uczestnikiem okrutnej gry, w którą wciągnie go zabójca. By ratować potomka, będzie musiał wykonać kilka zadań – jeśli nie podoła

<sup>7</sup> Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [w:] Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London 2003.

<sup>8</sup> Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.

<sup>9</sup> Polski przekład dostępny jedynie w wersji elektronicznej: [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html), przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski.

wyzwaniom, chłopiec zginie. Pozostali bohaterowie również tropią mordercę. Są to: Norman Jayden – agent FBI zajmujący się tworzeniem portretów psychologicznych przestępców, Scott Shelby – prywatny detektyw oraz Madison Paige – dziennikarka cierpiąca na bezsenność.

Rola gracza polega na sterowaniu postaciami, progresja jest jednak osiągana w nieco inny sposób niż w większości gier. Bez udziału gracza nie odbywa się niemal nic. Postaci mogą wchodzić w interakcje z wybranymi przedmiotami – jednak tylko wtedy, gdy uruchomiona zostanie sekwencja określonych działań. W wersji *Move Edition* wykorzystywane są do tego w istocie dwa niezależne urządzenia. W prawej ręce gracz trzyma kontroler *Move* pozwalający wykonywać – w sposób niemal całkowicie intuicyjny – gesty korespondujące z określonymi zachowaniami bohaterów. Sposób jego działania pozwala konsoli śledzić ruch w trzech wymiarach, z uwzględnieniem licznych dodatkowych parametrów, takich jak np. przyspieszenie. Lewa dłoń obsługuje kontroler nawigacyjny *Move*, będący w istocie zredukowaną wersją klasycznego kontrolera PS3.

Niektóre ze wspomnianych interakcji są opcjonalne, inne muszą zostać zrealizowane, aby przejść do kolejnego etapu. Fabuła jest linearna, ale jednocześnie do pewnego stopnia wariantowa – od podjętych decyzji, ale także sprawności manualnej i refleksu gracza zależy przebieg wydarzeń, a w konsekwencji również zakończenie tego „interaktywnego dramatu” – jak chcą nazywać swoje dzieło twórcy z Quantic Dream.

Ukształtowanie narracji w grze *Heavy Rain* odróżnia ją od większości realizacji interaktywnych. Najczęściej mamy do czynienia z sytuacją, w której gracz kontroluje jedną postać. Zdarza się oczywiście inaczej, ale niemal zawsze to bohater jest najistotniejszym elementem rozgrywki. Tak było np. w *Fahrenheit* – poprzedniej produkcji francuskiego studia. Perspektywa zmieniała się, ale niewykonanie zadania sprawiało, iż dana sekwencja zaczynała się od początku. Niewprawni gracz mógł więc utknąć w pewnym momencie bez możliwości dalszej rozgrywki. W *Heavy Rain* posuwamy się do przodu niezależnie od skuteczności działań. Bohaterowie nie są nieśmiertelni, ale – nawet w wypadku niepowodzenia na którymś z etapów – gra nie kończy się. Przybiera jedynie inny charakter – poszczególne sekwencje są więc zasadniczo rozgrywane jednokrotnie. Oczywiście, jeśli jesteśmy niezadowoleni z przebiegu wydarzeń, możemy uruchomić je ponownie, by jeszcze raz spróbować wpłynąć na losy bohaterów. To wymaga już jednak świadomej decyzji i nie jest z góry narzucone. Nie możemy natomiast „podglądać” dalszego biegu wypadków. Dostępne są jedynie te „rozdziały”, które zostały w taki czy inny sposób „zaliczone”.

To bardzo istotna zmiana. Wprowadza ona bowiem nieco inny rodzaj przyjemności, która zyskuje tu wymiar hybrydowy. W klasycznej grze wynika ona z możliwości symulacji i samej interakcji. W *Heavy Rain* uzupełniona zostaje o przyjemność narracyjną, podobną do tej, jaką uzyskuje widz w kinie. Różni-

ca polega na tym, że „film” jest reżyserowany przez gracza<sup>10</sup> i może przybierać każdorazowo nieco inny charakter. W sposób wyraźny nacisk położony został tu na opowiadanie, a nie poszczególne postaci. Nie sposób wyróżnić głównego bohatera – wszyscy muszą być równoważni; rozpoczynając rozgrywkę, nie wiemy bowiem, który z nich poradzi sobie najlepiej. Jednocześnie nie została zanegowana przyjemność wskazywana jako podstawowa przez ludologów. *Heavy Rain* dostarcza bowiem również satysfakcji na poziomie symulacji. Gracz musi być cały czas aktywny nie tylko po to, by poruszać postać i unikać niebezpieczeństw, ale także by „wykonywać” banalne czynności, często niemające istotnego wpływu na wydarzenia związane ze śledztwem. I tak np. bohaterowie mogą zaspokajać pragnienie, kąpać się, a nawet korzystać z toalety. Działania tego rodzaju nie są nieodzowne z uwagi na główny wątek fabularny i w większości wypadków nie występują w grach. Wzmacniają one jednak poczucie immersji i są wywiedzione wprost z gier o typowo symulacyjnym charakterze<sup>11</sup>. Fundamentalną zmianą jest tu wprowadzenie manipulatorów *Move*. W pierwszej wersji gry wszystkie działania realizowane były za pomocą *gamepada*, a więc miały charakter w dużej mierze umowny. Twórcy starali się wprawdzie wprowadzić elementy intuicyjne, ale z przyczyn technicznych były one ograniczone. Gracz mógł np. potrząsać manipulatorem, przechylać go, a także poruszać drążkami w sposób przypominający działania w realnym świecie. W wersji *Move* doświadczenie zostało rozbudowane i – w pewnym sensie – jeszcze bardziej rozszczerzone. Elementy sterowania przypisane do lewej ręki są nadal umowne i częściowo symboliczne. Poruszanie bohaterem następuje na skutek przemieszczania dźwigni, a więc nie imituje w bezpośredni sposób czynności chodzenia. Działania prawej ręki mają już jednak charakter bardziej imitacyjny. Choć gracz zmuszony jest – inaczej niż w wypadku konkurencyjnego interfejsu Kinect wprowadzonego niemal równocześnie przez firmę Microsoft – trzymać w dłoni świecący manipulator, to jego gesty są w istocie do pewnego stopnia naturalne: może on na przykład przemieszczać przedmioty czy też otwierać drzwi, naciskając na wirtualną kłamkę.

Używając terminologii Ricka Altmana<sup>12</sup>, narracja w *Heavy Rain* jest zogniskowana wieloobiektowo (*multiple-focus*). Zastosowane modulacje mają tu charakter metonimiczny lub metaforyczny. Bohaterowie spotykają się czasem

<sup>10</sup> Można wyobrazić sobie sytuację, w której ktoś jest tylko biernym obserwatorem i przygląda się jedynie filmowi realizowanemu przez kogoś innego. Miałem okazję oglądać w ten sposób *Heavy Rain* podczas zajęć ze studentami Europejskiej Akademii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego, z którymi analizowaliśmy narrację gry. W tym miejscu dziękuję uczestnikom zajęć za wkład w badanie *Heavy Rain*.

<sup>11</sup> Przykładem takiej gry jest seria *Sims*, w której całkowicie wyeliminowano linearną progresję. Gracz ma za zadanie tworzenie wirtualnych postaci i relacji między nimi.

<sup>12</sup> Rick Altman, *A Theory of Narrative*, Columbia University Press, New York 2008.

w przestrzeni diegetycznej i spotkanie to jest impulsem do podejmowania wspólnych zadań. Kiedy indziej zaś przypisane im wątki rozgrywają się równolegle, a spotkanie następuje później – w momencie, kiedy gracz wie, co łączy poszczególnych bohaterów (w tym wypadku jest to rozwiązywanie jednej zagadki, choć różne są motywacje i sposoby działania bohaterów). Ale to nie wyrafinowanie narracyjne jest tu najważniejsze. Innowacyjność *Heavy Rain* polega na tym, że odbiorca tekstu jest jednocześnie jego wytwórcą. Podążanie za narracją ma więc zdecydowanie odmienny charakter – gracz nieustannie aktualizuje bowiem pewne działania. Jedne z nich, by dokonać progresji w obrębie głównego wątku, inne w celu pewnego rodzaju uwiarygodnienia bohaterów. Gracz dość szybko, choć nie od razu, orientuje się, co będzie celem rozgrywki. Bohaterowie chcą schwytąć mordercę, a przy tym zapobiec śmierci syna Ethana. Twórcy zadbali o to, by postaci były możliwie złożone i wiarygodne psychologicznie. To właśnie dlatego w dwóch pierwszych sekwencjach pojawiają się wątki służące wyłącznie charakterystyce bohatera. W pierwszej oddaje się on codziennym czynnościom (praca, przygotowywanie posiłku, zabawa z synami), w drugiej dochodzi do wypadku, w którym ginie jeden z chłopców. Sekwencje te są interaktywne, ale jednocześnie muszą zakończyć się w określony sposób – niezależnie od działań gracza syn Ethana wpada pod samochód. Nie mamy tu więc do czynienia z typową „misją” czy zadaniem, które możemy wykonać lub nie. Zamiast tego otrzymujemy narrację, za którą – zgodnie z postulatami Altmana – podążamy, ale równocześnie popychamy do przodu. Bez aktywności gracza nie następuje bowiem progresja. Warto dodać, że aktywność ta bardzo dobrze spełnia postulat ergodyczności – ma ona nie tylko (choć także) charakter intelektualny, ale również czysto ruchowy. Dzięki zastosowaniu *Move* gracz w tym samym czasie musi wykonywać pracę umysłową polegającą na rekonstruowaniu opowiadania, podejmować charakterystyczne dla gier działania symboliczne, pozwalające mu sterować postaciami, ale też reagować w sposób spontaniczny i uaktywniać ruchowe funkcje swego ciała.

Konstrukcja *Heavy Rain* sprawia, że gracz nieustannie się uczy. Sekwencje działań wykonywanych za pomocą kontrolera powtarzają się i realizowane po raz kolejny przychodzą stopniowo coraz łatwiej. Zwłaszcza w udoskonalonej edycji *Move*, dzięki której gracz zapomina o pośrednictwie technologii.

Użytkownik uczy się także na innym poziomie – bohaterowie otrzymują bowiem wskazówki pozwalające wykonywać kolejne zadania. Jednocześnie bardziej doświadczony gracz może pominąć działania mające dostarczyć informacji potrzebnych w większym stopniu początkującym. Dotyczy to na przykład sytuacji, w której Ethan wyjmując z pudełka kolejne figurki origami podrzucane przez zabójcę, wyznaczającego mu następne zadania przynoszące nadzieję na odzyskanie syna. Dla postronnego obserwatora te nietypowe listy mają znaczenie informacyjne. Gracz, znający już cel i charakter tekstu, może je pominąć, tworząc coraz bardziej enigmatyczny tekst. Mapowanie

odbywa się tu więc na kilku poziomach: pierwsza rozgrywka opiera się na aktywnym poszukiwaniu śladów i łączeniu aktualnych działań z informacjami z przeszłości, kolejne natomiast mogą wykorzystywać dane zaczerpnięte z poprzednich sesji.

Oczywiście w pewnym sensie w podobnej sytuacji znajduje się widz oglądający wielokrotnie film lub czytający znaną mu już wcześniej książkę. Ewentualna eliminacja poszczególnych elementów tekstu wiąże się jednak jedynie ze zmniejszeniem uwagi (np. pominięciem mniej interesującego opisu przez studenta czytającego lekturę przed egzaminem). W tekście takim jak *Heavy Rain* prowadzi to do faktycznej dekonstrukcji, a nawet destrukcji przekazu. Ergodyczność gry studia Quantic Dream jest niewątpliwa, ale jednocześnie do pewnego stopnia limitowana. Wybory, jakich dokonuje gracz, są na poszczególnych etapach dość ograniczone. Twórcy, skupiając się na emocjonującej fabule, zrezygnowali z klasycznej formuły *sandboxowej*, pozwalającej – w najbardziej skrajnych realizacjach – wręcz sabotować linearną narrację, prawie zawsze obecną jako najbardziej „optymalny” wariant rozgrywki.

Bardzo ważnym wątkiem współczesnej refleksji narratologicznej jest kwestia rozumienia tekstu. W filmoznawstwie najwięcej uwagi temu problemowi poświęcają badacze inspirujący się kognitywizmem: David Bordwell<sup>13</sup>, Edward Branigan<sup>14</sup>, a na gruncie polskim – Jacek Ostaszewski.

Autor *Rozumienia opowiadania filmowego*<sup>15</sup> w dużej mierze akceptuje poglądy Bordwella, wykorzystującego z kolei pewne tropy Ricoeurowskiej hermeneutyki. Amerykański badacz dokonuje podstawowego rozróżnienia między rozumieniem i interpretacją i postrzega film jako formę symboliczną, w której poziom znaczeń czysto referencyjnych stanowi podstawę do budowania własnych interpretacji – zależnych od wielu czynników, niekoniecznie wynikających z samego tekstu. W wariantcie zaproponowanym przez polskiego teoretyka schemat odbioru filmu wygląda następująco:

(...) Proponuję, by generalnie akceptując propozycję Bordwella, pójść dalej i w myśl założeń konstrukcjonistycznych rozpatrywać odbiór filmu jako składający się z trzech faz (czy poziomów), z których dwa są obligatoryjne, a jeden fakultatywny. Pierwszą fazą odbioru filmu jest interpretacja percepcyjna, polegająca na ustaleniu i przyjęciu pewnej wykładni dla percypowanych danych sensorycznych. Jej wynikiem są sądy percepcyjne dotyczące rozpoznawania stanów rzeczy (np. przedmiotów, postaci i miejsc) i zdarzeń (np. poszczególnych działań postaci)

<sup>13</sup> Przede wszystkim: David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London–New York 1987. Problematyka ta pojawia się także w wielu innych pracach autora.

<sup>14</sup> Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London–New York 1992.

<sup>15</sup> Jacek Ostaszewski, *Rozumienie opowiadania filmowego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999.

oraz traktowania ich na przykład w kategoriach tożsamości i podobieństwa. Drugą fazą jest rozumienie, które sprowadza się do pojęciowego opracowania percepcyjnie zinterpretowanej formy filmowej – a więc do konceptualizacyjnego uchwycenia tematu filmu i jego realizacji w postaci fabuły. Na tym etapie dokonuje się także ustalenie koherencji struktury fabularnej filmu czy też, szerzej rzecz ujmując, koherencji formy filmowej. Trzecią fazą odbioru, która może, ale nie musi nastąpić, jest interpretacja abstrakcyjna zmierzająca do wykrycia możliwie wielu kontekstów i odniesień znaczeniowych filmu i w związku z tym w większym stopniu operująca na bardziej abstrakcyjnym poziomie (np. konstruktów pojęciowych w rodzaju gatunku, stylu, koncepcji strategii autorskiej itp.). Fakultatywność interpretacji abstrakcyjnej wynika stąd, że o ile rozumienie polega na stawianiu pytań i udzielaniu odpowiedzi, których domaga się tekst filmowy, o tyle interpretacja abstrakcyjna w wielu wypadkach polega na rozpatrywaniu pytań, których tekst w ogóle nie zakłada bądź też nie stawia ich wprost<sup>16</sup>.

Jeśli zgodzimy się, że *Heavy Rain* jest rodzajem parafilmowego tekstu, ale jednocześnie może być zakwalifikowany jako gra przygodowa, należy zauważyć, iż wyzwania, jakie stawia on odbiorcy/graczowi, są całkiem spore. Odczytując w radykalny sposób propozycje kognitywistów, możemy przyjąć, że film istnieje w kształcie, w jakim rekonstruowany jest przez widza. Niemal każdy odbiorca odczyta dane dzieło w nieco inny sposób – czasem odczytania te będą od siebie bardzo odległe, w zależności np. od poziomu wykształcenia czy też kompetencji kulturowej. W sensie czysto materialnym będziemy mieli jednak do czynienia z powtarzalnym fenomenem, niezmiennym podczas kolejnych aktualizacji.

Każdy „tekst” generowany przez grę jest natomiast wyjątkowy – już choćby z uwagi na możliwości samodzielnego manipulowania przestrzenią, dostępne w wielu realizacjach interaktywnych, a także sterowania postacią, prędkością przemieszczania się, a nawet zmieniania wyglądu awatarów. *Heavy Rain* również na tym obszarze wydaje się propozycją nową i oryginalną. Zwykle bowiem schemat zaproponowany przez Jacka Ostaszewskiego powinien zostać – jeśli chcemy zastosować go do opisu gier – znacznie zredukowany.

Gry przygodowe<sup>17</sup> stawiają bowiem przede wszystkim na aktywność percepcyjną i motoryczną. Wiele – choć nie wszystkie – wymaga refleksu, a nawet pewnej sprawności ruchowej. W świecie interaktywnej rozrywki bardzo czytelne są na przykład klasy bohaterów: gracz ma zadanie utożsamić się z postacią, która skonfrontowana jest z antagonistami. Umowność podkreślana jest przez scenerię najczęściej przejmowaną z popularnych gatunków filmowych: filmu wojennego, *science fiction*, horroru, czy nawet westernu. Zadania, a tym samym „narracje” oferowane użytkownikowi mają niejako piętrowy charak-

<sup>16</sup> Tamże, s. 77.

<sup>17</sup> Dotyczy to także wielu innych gatunków gier. Problem ten jednak wykracza poza ramy tego artykułu.



ter. Cel bywa zdefiniowany, ale najważniejsze jest „tu i teraz”, czyli działania podejmowane w czasie rzeczywistym na określonym poziomie – najczęściej między punktami, w których można dokonać zapisu stanu gry. Wynika to po części z faktu, że gracz z reguły powraca do rozgrywki w ciągu kilku, a czasem nawet kilkudziesięciu sesji. W ograniczonym zakresie występuje druga faza odbioru – związana z rozumieniem. Gry dość rzadko posiadają „wymowę” podobną do filmów, coraz częściej jednak operują czytelnym stylem, pozwalającym doszukiwać się w nich zindywidualizowanych form, o których pisał Jacek Ostaszewski.

*Heavy Rain* nie tylko w pełni pozwala na aktualizację wspomnianych faz. Jest to także realizacja, która umożliwia dokonanie interpretacji abstrakcyjnej. Ambicją twórców *Heavy Rain* było bowiem stworzenie gry, w której znaczenie będą miały emocje empatyczne, zwykle nieobecne w takich produkcjach, a nawet – jak chcą niektórzy ich krytycy – poddawane stłumieniu<sup>18</sup>. Innymi słowy, występują tu treści pozwalające skonstruować „wymowę”, a nawet dokonać daleko idących uogólnień. Twórcy sięgnęli tu po rozwiązania znane z kina – odwołując się przede wszystkim do szeroko rozumianej tradycji kina czarnego. Choć akcja rozgrywa się w 2011 roku, a jeden z bohaterów wykorzystuje technologie mogące kojarzyć się ze światem cyberpunku, postaci bez wątplenia przywołują tradycję *noir*. W zasadzie wszyscy naznaczeni są przez traumatyczne doświadczenia z przeszłości, ich działania często wydają się skazane na niepowodzenie, świat gry jest mroczny, a wartości zachwiane.

Jacek Ostaszewski przywołuje trzy warunki, jakie muszą zaistnieć, by doszło do rozumienia narracji: cel, koherencja i wyjaśnianie. W *Heavy Rain* wszystkie te obszary wydają się zdecydowanie bardziej złożone. Cel gry zostaje dość szybko zdefiniowany. W istocie podstawowe cele są dwa: odkrycie tożsamości zabójcy z origami oraz uratowanie życia porwanego chłopca. Pierwszy realizowany jest niezależnie od sprawności i woli gracza – zawsze dowiadujemy się, kto jest mordercą. Na tym poziomie gra powiela schemat występujący w kinie – fakty ujawniane są stopniowo, by pozwolić odbiorcy snuć domysły i uzyskiwać (lub nie) ich potwierdzenie. Drugi ma charakter wariantowy i do pewnego stopnia kontrolowany jest przez działania gracza. Jednak nie do końca.

Działania użytkownika gry mogą doprowadzić do różnych zakończeń. Wykonanie zadań, a także manualna sprawność w scenach, w których życie poszczególnych bohaterów jest zagrożone, kształtuje bieg wypadków i zależ-

---

<sup>18</sup> Przykładowe publikacje tego rodzaju: Mariusz Gajewski, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Wychowawca” 2002, nr 1; Iwona Ulfik-Jaworska, *Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież*, [w:] Danuta Cisek, Magdalena Urbańska (red.), *W poszukiwaniu sensu wychowania*, Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej Biblos, Tarnów 2006; Iwona Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca” 2002, nr 1.

ności między postaciami. Zawsze jednak zostaje zachowana koherencja wynikająca z narracyjnego algorytmu gry. Gracz nie ma więc możliwości podejmowania działań subwersyjnych czy – innymi słowy – sabotowania narracyjnej spójności opowieści. Jeśli postać zginie, świat przedstawiony „reaguje” na ten fakt, a inicjatywa zostaje przejęta przez kogoś innego. W wariancie, w którym zabójca ginie – za jego śmierć może odpowiadać agent Jayden. Kiedy indziej sprawiedliwość wymierza jedna z nieinteraktywnych postaci – matka jednego z zamordowanych chłopców. W pierwszym wypadku finał ma spektakularny charakter, a starcie bohaterów następuje na zawieszanej wysoko kładce, na której Jayden i morderca walczą wręcz. W drugim – scena ma charakter kameralny i kojarzy się ze stylistyką kina czarnego: w tym wariancie kobieta zabija mordercę strzałem z pistoletu na opuszczonej ulicy w strugach deszczu.

Można zatem powiedzieć, że o ile koherencja zostaje zachowana i jest niejako narzucona z góry, ostateczne wyjaśnienie i uspołnienie narracji zależne jest zawsze od gracza. I tu należy doszukiwać się prawdziwej innowacyjności *Heavy Rain*. Wspomniane wcześniej gry *sandboxowe* pozwalały graczowi na samodzielne kształtowanie sjużetu, najczęściej jednak związane to było z przynajmniej potencjalnym zagrożeniem dla spójności narracji. W *Grand Theft Auto IV* np. możemy tak kierować postacią, że zadania stawiane przez grę nie zostaną w ogóle wykonane. Rozgrywka zamieni się jednak w tym wypadku w bezcelową – i w konsekwencji na dłuższą metę nużącą – eksplorację Liberty City.

Gra zaprojektowana przez Davida Cage’a nie stwarza takich zagrożeń. Rozgrywka zawsze kończy się w sensowny sposób, różna jest natomiast wymowa, a nawet nastrój całości. Jeden z wymienionych wcześniej badaczy filmowej narracji, Edward Branigan, wskazuje na dwa sposoby percepcyjnej aktywności widza<sup>19</sup>. Pierwszy z nich, określany mianem „dół-góra” (*bottom-up*), związany jest z analizowaniem danych w krótkim czasie, drugi – „góra-dół” (*top-down*) – ma charakter nielinearny i pozwala analizować i interpretować bodźce docierające w innym porządku niż ten, który narzuca sjużet. Rozumienie tekstu filmowego jest wypadkową obydwu sposobów percypowania. Podobnie jest w *Heavy Rain* – zależność między obydwo procesami jest jednak odmienna.

Gry wideo w sposób zdecydowany akcentują „tu i teraz”, zaangażowanie percepcyjne – przede wszystkim typu „dół-góra” – powiązane jest bowiem z zaangażowaniem motorycznym i faktycznym działaniem podejmowanym przez gracza. W *Heavy Rain* walor ten występuje, ale zostaje niejako przesłonięty przez aktywność typu „góra-dół”, która ma tu zresztą inny niż w wypadku filmu charakter. Gracz nie tylko rekonstruuje i poddaje interpretacji fabułę gry, ale także kontroluje ją i kształtuje, nie mając przy tym pełnej świadomości, jakie konsekwencje fabularne i estetyczne będą miały jego wybory oraz ewentualne niepowodzenia. „Happy end” jest rodzajem nagrody za w pełni

<sup>19</sup> Edward Branigan, dz. cyt., s. 37–38.

sprawne wykonanie wszystkich zadań, ale gracz może też podejmować bardziej złożone decyzje i np. w sposób świadomy uśmiercić wybraną postać. Założeniem twórców *Heavy Rain* jest bowiem, że gra nie zostanie porzucona po jednokrotnej rozgrywce. Wiadome jest, że przebieg fabuły może być krańcowo odmienny od tego, jaki uzyskamy przy pierwszej próbie zmierzenia się z wyzwaniami stawianymi przez produkcję Quantic Dream. Proces „góra-dół” jest tu związany nie tylko z deszyfrowaniem narzuconych z góry rozwiązań, ale dotyczy również próby rozpoznania relacji przyczynowo-skutkowej między działaniami gracza a przygotowanymi przez autorów konsekwencjami na płaszczyźnie fabularnej. Co ciekawe, w trakcie rozgrywki nie otrzymujemy jasnych wskazówek, jakie rozwiązania w skali mikro są najbardziej optymalne.

Przyjemność płynąca z obcowania ze światem *Heavy Rain* nie do końca przypomina tę, którą znamy z innych, nawet bardzo złożonych, gier. Realizuje się bowiem ona w sferze budowania narracji, ale jednocześnie – zwłaszcza w wersji *Move* – oferuje głęboką immersję, realizującą się również na poziomie czysto motorycznego zaangażowania. Gracz czerpie satysfakcję z rozwiązywania zagadki, a także sprawnego kierowania bohaterami, mającego doprowadzić do schwytania lub zabicia mordercy oraz uwolnienia porwanego chłopca. Sprawność ta ma przy tym często realnie fizyczny charakter. Być może równie ważna jest jednak przyjemność polegająca na „grze z narracją” i spekulowaniu na temat możliwych reakcji tekstu na nasze decyzje i działania. W ten sposób – być może po raz pierwszy w tak dużym zakresie – „widz” tego interaktywnego filmu staje się jednocześnie jego reżyserem. Za sprawą *Move* natomiast jest w dużym stopniu również aktorem. Wprowadzenie nowego interfejsu jest więc zatem czymś więcej niż tylko chwytem marketingowym, pozwalającym sprzedać grę nie tylko nowym nabywcom, ale też ciekawym zmian graczom posiadającym edycję klasyczną. Okazuje się bowiem, że kosmetyczna z pozoru modyfikacja pozwala wprowadzić kolejny wymiar do i tak wieloaspektowej konstrukcji tej niezwykle interesującej gry.